

Propuesta 3

Área de conocimiento	De la Naturaleza	
Disciplina o Campo de Conocimiento	Astronomía	
Nivel	Segundo Nivel	
Contenidos	curricular	La representación del Sistema Solar (en especial la Tierra).
	tecnológico	Actividad Navegar Actividad Scratch Actividad Diario
Objetivos	curricular	Representar dentro del Sistema Solar la Traslación de la Tierra entorno al Sol.
	tecnológico	Combinar el uso de varias Actividades de la XO, en una única tarea, y aprender sus funcionalidades.
Desarrollo detallado	<p>Conectarse a Internet. Para ello debemos ir a la vista vecindario y conectarnos a un punto de acceso.</p> <p>Entrar en la Actividad Navegar y buscar una imagen del Sol y una de la Tierra.</p> <p>Explicar cómo se guarda un archivo desde internet.</p> <p>Guardar en el diario ambas imágenes.</p> <p>Abrir la Actividad Scratch y explicar brevemente usos y funciones.</p> <p>Hacer una animación de la rotación y traslación de la tierra alrededor del. Sol.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Para realizar esta animación en Scratch luego de abrir la Actividad se debe aguardar a que aparezca el objeto 1 en el escenario representado por un gato. 2. Clic sobre ese objeto y bórralo con la tijera. 3. Escoge tu objeto Tierra para la animación seleccionando desde el diario la imagen de la Tierra que habías guardado previamente. 4. Selecciona ahora desde el Diario la imagen del Sol que habías guardado e impórtala igual que hiciste con la tierra. 5. Escoge un fondo estrellado para la simulación a partir de la opción de importar un objeto desde archivo. Haz clic en <i>Aceptar</i> cuando encuentres la imagen en la carpeta <i>Nature</i>. 	

	<p>6. Con cada objeto seleccionado tendrás la zona de programación habilitada: selecciona el objeto Tierra y dale los siguientes comandos.</p> <p><i>al presionar bandera verde</i> (se extrae de los comandos de <i>control</i>)</p> <p><i>repetir 10</i> (se extrae de los comandos de <i>control</i>)</p> <p><i>colocar girar 15°</i> (se extrae de los comandos de <i>movimiento</i>)</p> <p>cambiar el número por 35</p> <p><i>esperar 1</i> (se extrae de los comandos de <i>control</i>) cambiar el número por 0,5</p> <p><i>mover 10 pasos</i> (se extrae de los comandos de <i>movimiento</i>)</p> <p>cambiar el número por 75</p>
Recursos a utilizar	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop con conexión a Internet. • Módem • Presentación de Actividad Navegar. • Presentación de Actividad Scratch. • Cañón